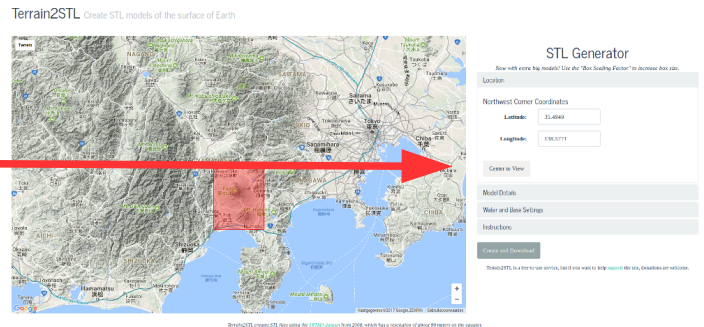
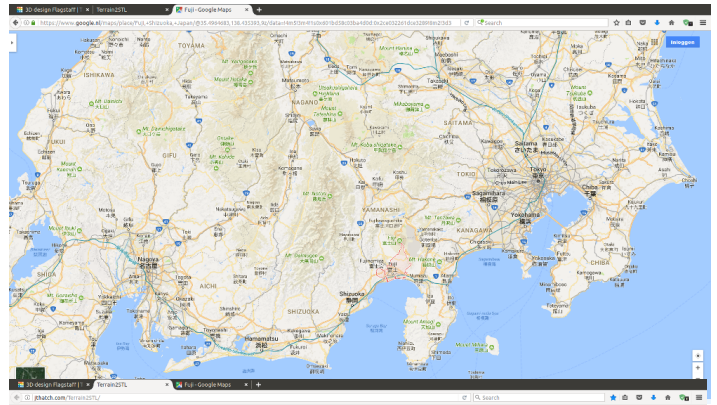


Vulkanen in 3D

- 1 Kies een vulkaan:
Mount Scenery, Fuji, Santa Ana of Nyiragongo
- 2 Zoek deze op met Google Maps, vul het land in op het formulier.
- 3 Zoek deze berg of vulkaan op met de app **Terrain2STL** by Thatcher Chamberlin.

En klik op '**Center to view**'.
Sleep het vlak over de juiste plek.



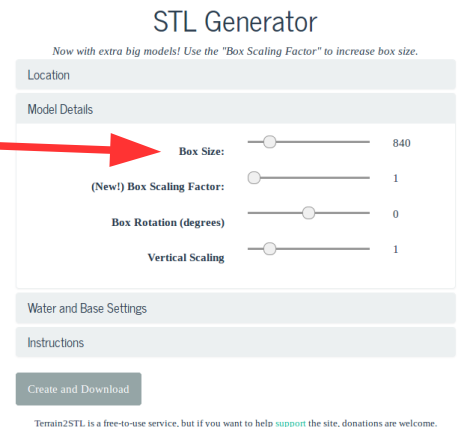
Instellingen Terrain2STL

Downloaden .stl

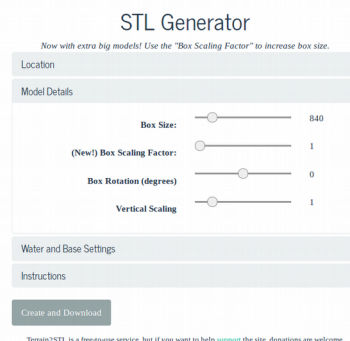
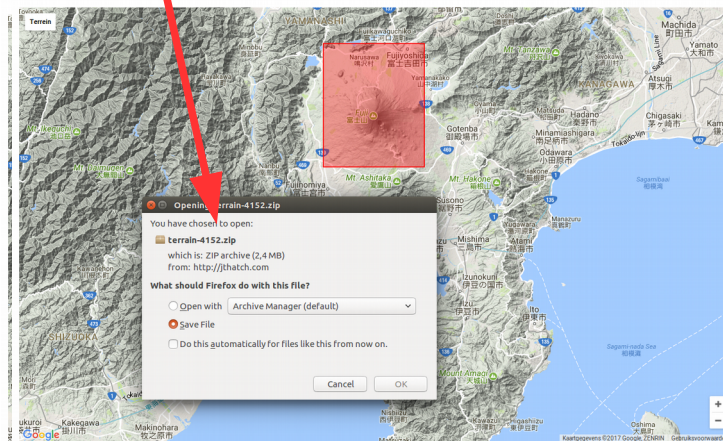
- 5 Het downloaden geeft een .zip bestand in de Downloads folder.

- 6 Pak de .zip daar uit met **Extract Here**.
Dan krijg je een .stl bestand

- 4 Boxsize max. 1880
Create and Download



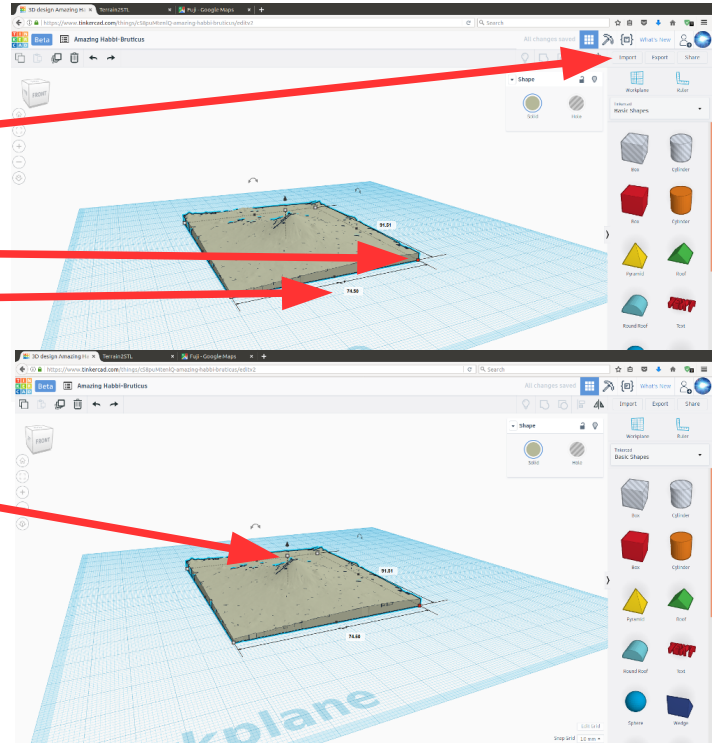
- Terrain2STL Create STL models of the surface of Earth



Vulkanen in 3D

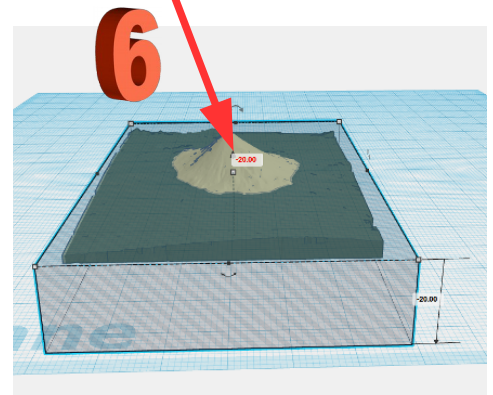
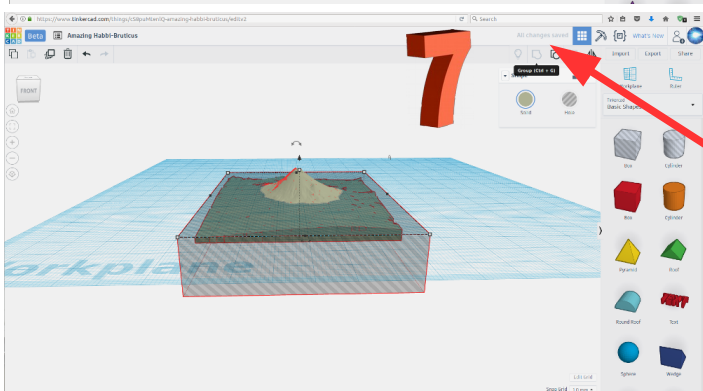
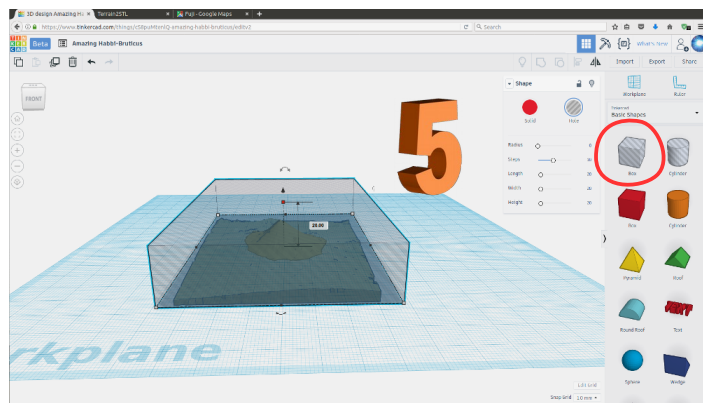
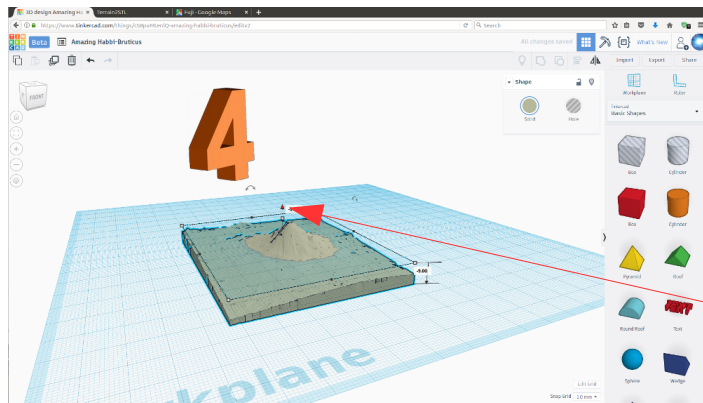
Bewerken in Tinkercad

- 1 Open het .stl bestand in **Tinkercad**.
- 2 Maak het blok kleiner met **CTRL+SHIFT** en je **MUIS** tot 80 x 80 mm.
- 3 Maak de hoogte 1,5 tot 2 x zo hoog. Door met de **MUIS** het **witte blokje** te slepen.



Laat de vorm zakken tot alleen de berg boven het werkvlak uitkomt, door met je **MUIS** het **pijltje** te verslepen.

Maak een **grijze box** (hole) groter dan de vorm.
Laat deze box **-20mm** zakken met het **pijltje**.

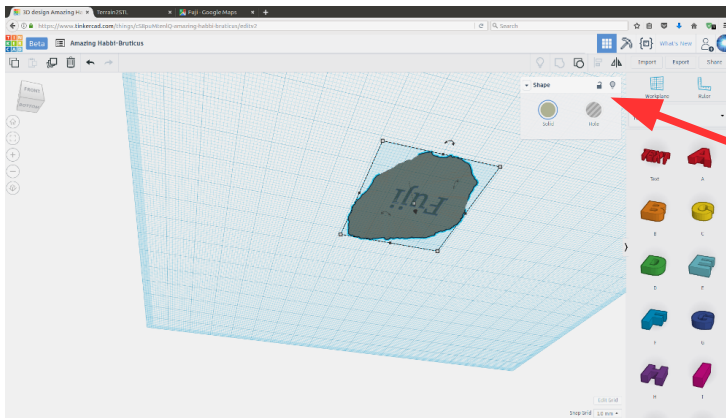
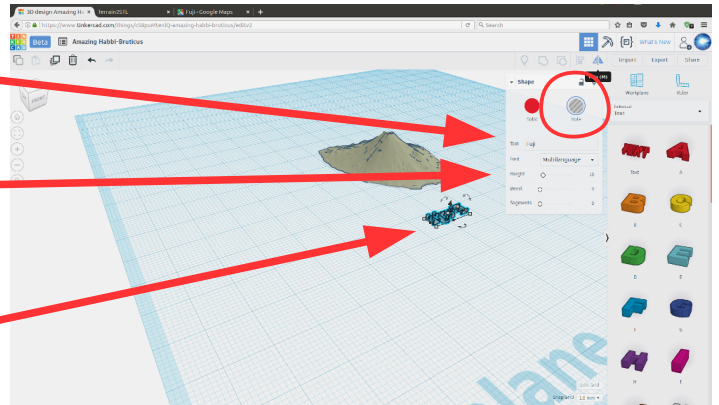


Maak **groep** van beide geselecteerde vormen.
Dan verdwijnt de onderkant van de berg.

Vulkanen in 3D

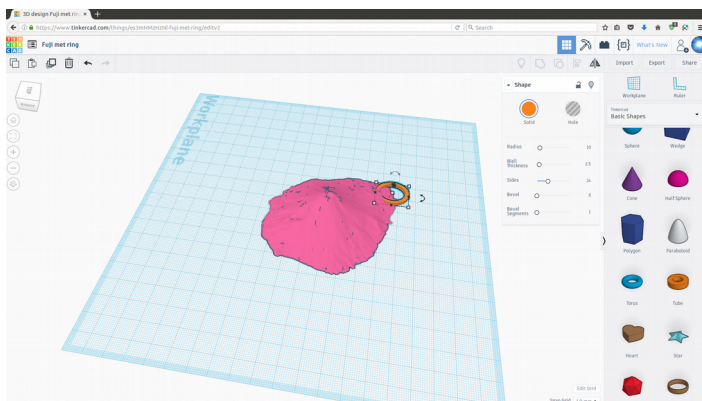
OPTIONEEL

- 1 Maak een **holle tekst** met de naam van de vulkaan.
- 2 Schaal deze en maak de **tekst 2mm** hoog.
- 3 Spiegel deze en plaats hem onder de berg en laat hem **1mm** eronder uit steken.



4

Maak een **groep** van beide geselecteerde vormen.

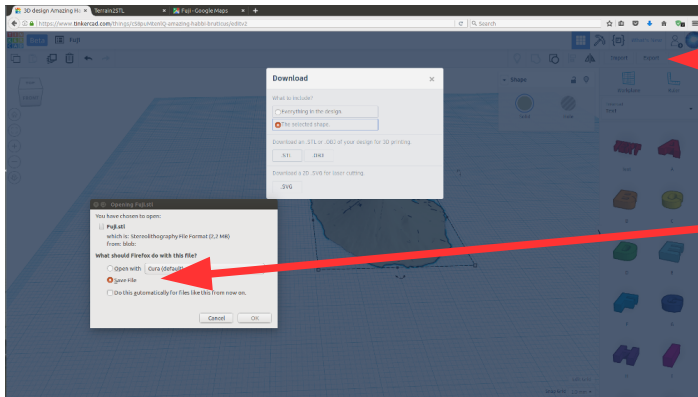


5

Teken een **tube**.
Maak die **1,5 mm** hoog en plaats die half door de vulkaan.

Berg en vulkaan in 3D

Exporteer stl



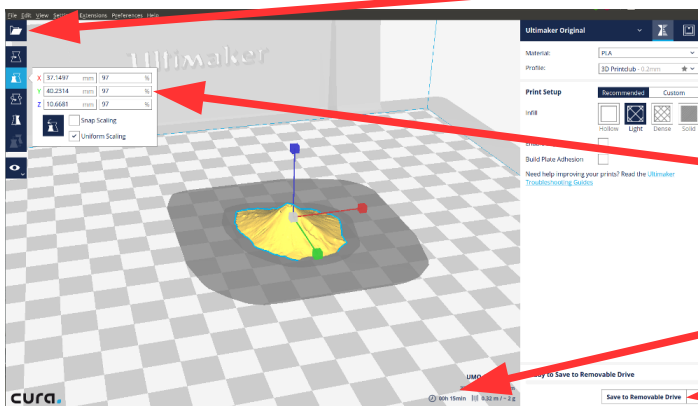
1

Export STL van de berg of vulkaan.

2

Save File naar de Download folder.

Open stl in CURA



3

Open het stl bestand in CURA.

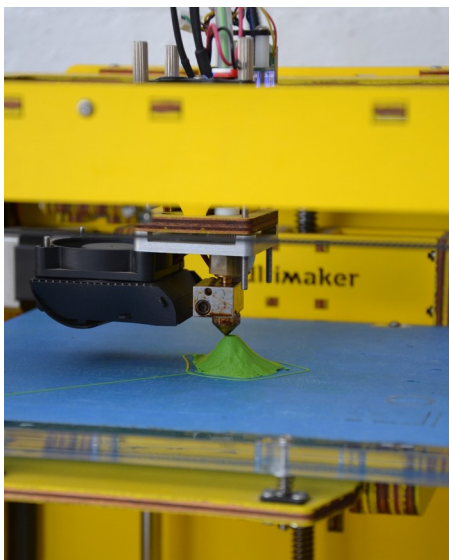
4

Schaal de vorm.

Maak hem zo klein dat het in max. 15 minuten te printen is.

5

Save de code naar de SD-card.



En printen!